Abril
GAME • Muitos jogos e brincadeiras em Mario Party 6
R$ 8,95
Ano 5
27/1/2005
Nº 255
RECREIO
Pega esta!
ISSN 1517-7467
9 771517 746002 00255
HQ
Uma incrível aventura da família Pêra
TURMA ALTO-ASTRAL
Veja por que alguns personagens da TV nunca perdem o pique e descubra como é importante manter o bom humor
www.RECREIOONLINE.com.br
DEFESA ANIMAL
As táticas secretas dos bichos para se livrar do perigo
BRINCADEIRAS DE FÉRIAS
Ganhe um frisbee e confira dicas para brincar

BOCÃO
EM O DANÇARINO

UÉ, POR QUE VOCÊ NÃO DANÇA?
É QUE EU NÃO SEI DANÇAR, BOCÃO!

É FÁCIL! SEGUE OS MEUS PASSOS.

ARRASOU, HEIN !!!
Royal
Gelatina
Sabor
Morango

RECREIO

AQUI TEM

CAPA: DIVULGAÇÃO / GETTY IMAGES (PLANTA CARNÍVORA)

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8° andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

É POSSÍVEL SABER A IDADE DE UMA TARTARUGA PELO CASCO?

Sofia M. Serva, 11 anos
São Paulo – SP

A observação de tartarugas em cativeiro mostra que seu casco cresce de acordo com a idade. Mas o ritmo de crescimento do casco quando estão livres na natureza varia e, por isso, é impossível saber com certeza o tempo de vida de um animal selvagem. Segundo especialistas, o que se sabe é que uma tartaruga com casco maior do que 90 centímetros já é adulta.

DE ONDE VEM O SAL DO MAR?

Raíssa de Moraes Almeida, 9 anos
Bueno Brandão – MG

O vento e a chuva desgastam as rochas, que contêm muitos tipos de sais. Com a ação das chuvas, esse material do solo aos poucos vai parar nos rios e depois se acumula nos oceanos. Com o calor, a água do mar evapora, mas os sais não. Eles se concentram na água, que fica bem salgada.

QUEM FOI O PRIMEIRO MÁGICO DO MUNDO?

Priscila M. Guimarães, 10 anos
São Paulo – SP

Não se sabe quando surgiram os mágicos. Mas o primeiro registro de um show de mágica foi feito pelos egípcios há cerca de 4.700 anos. O documento traz a descrição de apresentações de três mágicos para três faraós. O mais antigo deles chamava-se Dedi Sneferu e mostrou ao faraó Queops o truque de ressuscitar um ganso.

POR QUE SENTIMOS UMA SENSAÇÃO ESTRANHA NO ESTÔMAGO QUANDO DESCEMOS UMA RAMPA DE CARRO EM ALTA VELOCIDADE?

Bruna Rudolfo Faraco, 9 anos
Florianópolis – SC

Essa sensação é provocada pela adrenalina, uma substância que o corpo libera quando percebemos algum perigo. A adrenalina turbina o organismo e nos prepara para fugir ou enfrentar uma ameaça. Assim, nossos músculos e cérebro trabalham rápido, o coração bate depressa, suamos e também podemos sentir "frio na barriga", que é resultado da contração dos músculos do abdome.

CONSULTORIA: BRUNO DE BARROS GIFFONI. (biólogo do projeto Tamar), ENIO FINOCHI (historiador e professor de mágica), PROF. DR. PAULO CÉSAR BOGGIANI (Instituto de Geociências da USP), ELIE FISS (pneumologista da Faculdade de Medicina do ABC) e ROGÉRIO TOLEDO JR. (gastroenterologista). FONTE: CIDRA - CENTRO DE INSTRUMENTAÇÃO, DOSIMETRIA E RADIOPROTEÇÃO - FFCLRP - USP

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

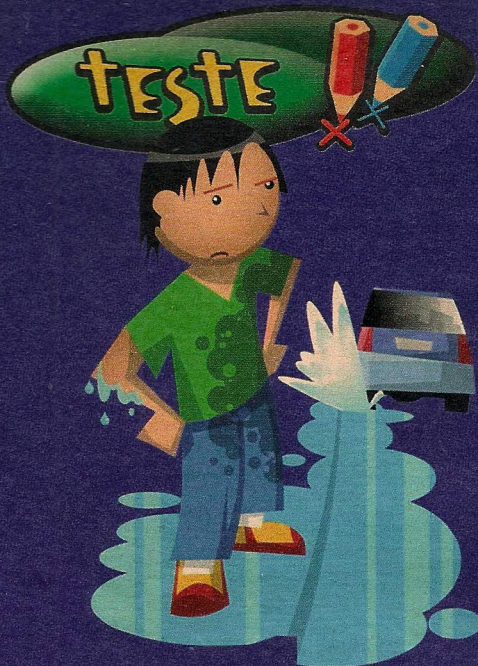
VOCÊ SABIA QUE...

Um museu em Viena ofereceu insetos fritos a seus visitantes? Essa foi a surpresa especial para os convidados que celebraram a inauguração da nova sala de insetos do Museu de História Natural em 2004. No cardápio tinha gafanhotos e bichos-da-seda.

COMO É TRANSMITIDA A GRIPE?

Guilherme W. Rentz
Joinville – SC

A gripe é causada por um vírus chamado Influenza, que é transmitido por meio de gotas de saliva ou de secreção respiratória. Se alguém gripado fala, tosse ou espirra, está lançando o vírus no ar e outras pessoas podem ser contaminadas. A transmissão também pode ser feita por toalhas, lenços ou até por um aperto de mão.

TESTE

COMO ANDA O SEU HUMOR?

Responda às perguntas e descubra.

1 Você se arruma para ir ao cinema e leva um banho de um carro que passa na rua. Qual sua reação?

- A Xinga o motorista e volta para casa.
- B Corre para se trocar e não perder o filme.
- C Fica bravo e volta para casa, pensando em pegar a próxima sessão.

2 Depois de passar horas montando um quebra-cabeça, seu irmão, sem querer, desmonta tudo. Quanto tempo dura seu mau humor?

- A Só alguns minutos. Logo se esquece do que aconteceu.
- B Algumas horas, afinal, deu trabalho montar tudo.
- C Vários dias. Afinal, ele não podia ser tão distraído assim.

3 Você combina de jogar videogame com um amigo, mas ele desmarca em cima da hora. Você:

- A Vai brincar com outra pessoa.
- B Decide jogar sozinho.
- C Fica emburrado.

4 Se pede um CD para seu amigo secreto e ganha outro, você pensa:

- A *Posso trocar.*
- B *Ninguém presta atenção no que falo...*
- C *Ih, acho que ele se enganou.*

5 Ao chegar à escola, você repara que colocou uma meia de cada cor. A turma cai na risada e você:

- A Fica furioso.
- B Fica meio sem graça.
- C Acha graça e mostra para todos a nova moda.

6 Como você reage quando um amigo faz uma piada com você?

- A Ri junto com ele.
- B Não gosta muito, mas não reclama.
- C Fica dias sem falar com ele.

7 Quando está se preparando para uma festa, você descobre que seu irmão já saiu com sua roupa predileta. O que faz?

- A Pega a roupa mais legal dele e vai para a festa.
- B Fica furioso, tranca seu armário e não vai à festa.
- C Fica bravo, mas acaba escolhendo outra roupa.

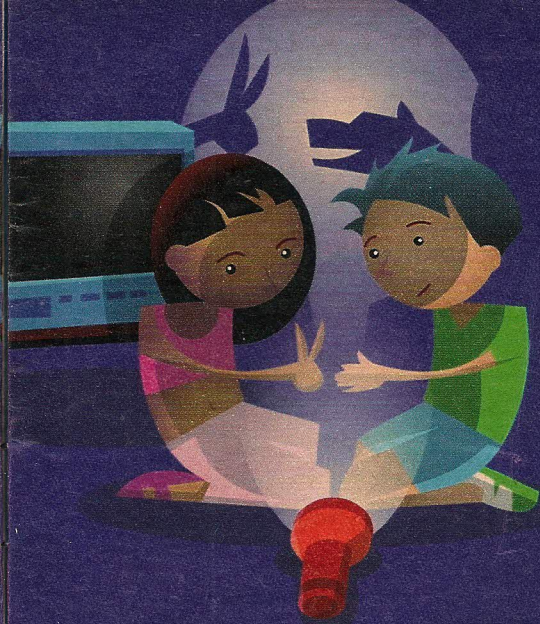
8 Seu cachorro faz a maior sujeira no quintal. Você:

- A Briga com ele, mas sabe que ele não fez por mal.
- B Leva numa boa, já que ele não sabe o que faz.
- C Fica muito bravo e o deixa de castigo.

12 Se está a caminho da praia com a turma e começa a chover, qual a sua reação?

- **A** Fica furioso e volta para casa.
- **B** Acha ruim, mas tenta pensar em outra coisa que vocês possam fazer juntos.
- **C** Nem liga. O importante é estar junto com os amigos.

SOME SEUS PONTOS

	A	B	C
1	0	2	1
2	2	1	0
3	2	1	0
4	2	0	1
5	0	1	2
6	2	1	0
7	2	0	1
8	1	2	0
9	2	0	1
10	1	0	2
11	0	1	2
12	0	1	2

9 Bem na hora em que seu desenho favorito vai começar, acaba a energia. Você:

- **A** Procura outra coisa para fazer.
- **B** Fica emburrado.
- **C** Na hora fica chateado, mas depois esquece.

10 Como reage se chega da escola faminto e não encontra nada para comer?

- **A** Espera seus pais prepararem algo.
- **B** Reclama sem parar.
- **C** Vai para a cozinha inventar um lanche.

11 Seu time de futebol perde e seus amigos ficam zoando você. Qual sua reação?

- **A** Fica nervoso e tem vontade de não sair de casa.
- **B** Não reclama, mas fica irritado.
- **C** Espera o time deles perder para dar o troco.

VEJA O RESULTADO

DE 0 A 8 PONTOS

Pelo jeito, você anda muito mal-humorado ultimamente. Tente não levar as coisas tão a sério e procure ser mais gentil com todo mundo. Você vai se sentir melhor, se divertir mais, e a turma também vai gostar.

DE 9 A 16 PONTOS

Às vezes, você perde a paciência e fica de mau humor diante de um imprevisto, mas geralmente se livra logo dessa sensação e consegue recuperar o ânimo e resolver qualquer encrenca.

DE 17 A 24 PONTOS

Uau! Para você, o tempo nunca está ruim. Bom humor e animação sempre o acompanham! Isso é legal para você e para quem está por perto, já que a alegria é contagiosa.

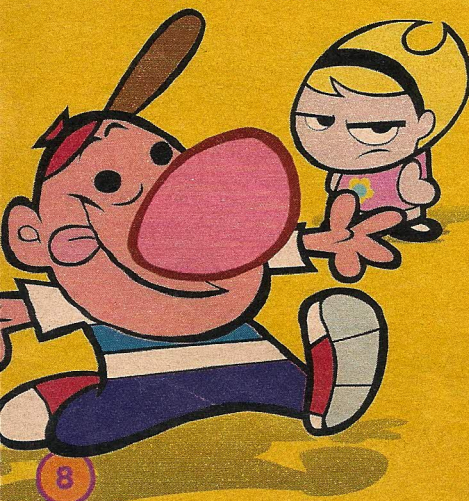
ROGÉRIO DOKI

SÓ ALE

Saiba mais sobre personagens super-animados da TV e descubra o que cada um deles faz para manter o bom humor.

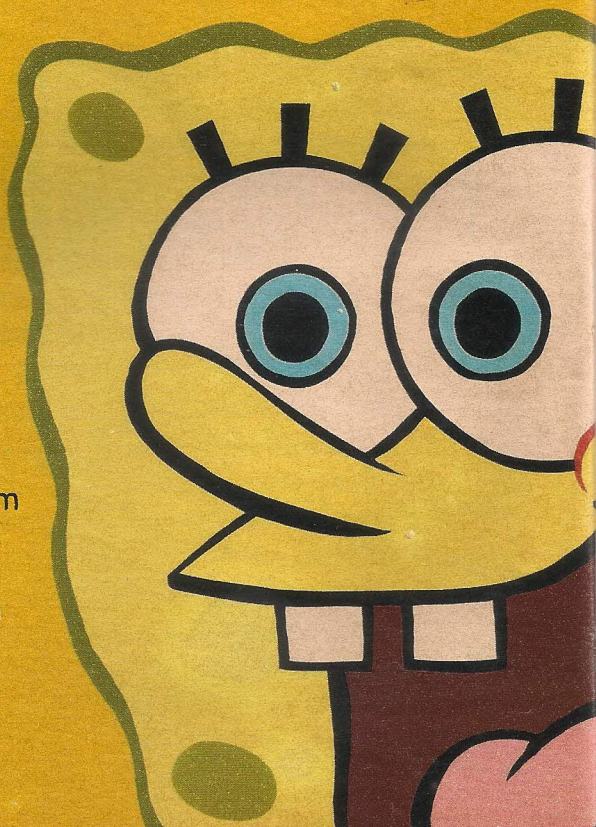
Texto ▸ ROBERTA VIGANÓ

ALGUÉM OUVIU UMA BRONCA?

Billy é do tipo que fica feliz em qualquer lugar e procura se divertir mesmo quando tudo dá errado. Adora aventuras e sempre acaba se metendo em confusões e levando broncas da amiga Mandy, que está sempre de cara fechada. Mas quem disse que Billy liga para isso? Ele faz de conta que não fez nada e continua rindo e curtindo a vida.

ENERGIA CONTAGIANTE

Ela não pára um minuto! Dee Dee corre de um lado para o outro, dança, pula, anda de bicicleta e não perde o pique, nem o sorriso! Seu lugar preferido para brincar é o laboratório de Dexter. Afinal, quem resistiria a um local assim, cheio de botões e de máquinas malucas? Dexter faz de tudo para mantê-la longe, mas Dee Dee não se incomoda. Está sempre feliz e, quando apronta algum estrago, acaba dando um jeito de resolver tudo. Além disso, ajuda o irmão a melhorar suas invenções e dá dicas para que ele se divirta mais.

QUE PROBLEMA?

Bob Esponja trabalha todos os dias ao lado de Lula Molusco, o cara mais mal-humorado da Fenda do Bikini, ou melhor, de todos os oceanos. Para piorar, os dois são vizinhos e mesmo assim Bob não se deixa influenciar pelo reclamão. Na verdade, Bob não vê maldade nos outros e quando se depara com um problema só quer resolver tudo logo e voltar a brincar. Ele é tão inocente que nem percebe que Lula Molusco não gosta dele.

GRIA

NADA DE CRISE

Não é fácil conviver com alguém muito diferente da gente. Imagine então se você fosse um cachorro super-animado e vivesse grudado com um gato zangado... Pois **Dog** não se abala com isso. Ele adora seu parceiro Cat e faz de tudo para agradá-lo. Mas não deixa de fazer bagunça, ouvir rock e virar latas de lixo, coisas que o gatinho não suporta.

OTIMISMO TOTAL

Meiga, vaidosa e muito boazinha, **Lindinha** parece frágil, porém, na hora de brigar, ela defende a cidade de Townsville tão bravamente quanto as suas poderosas irmãs. A grande diferença é que ela dificilmente se irrita com os vilões. Mesmo quando Docinho se zanga e dá um banho de água fria nos sonhos floridos de Lindinha, ela entende e perdoa a irmã, pois é muito compreensiva. Para ela, o importante é se divertir. Ah, e salvar o mundo antes da hora de dormir, claro!

LOUCO POR UMA PIADA

Além de se divertir, **Yakkity** também quer animar os outros e sonha tornar-se um grande comediante. Está sempre contando piadas e fazendo exibições artísticas de todo tipo. O difícil é arrancar aplausos da platéia, porque suas piadas não têm muita graça. Mas ele encara a vida de uma forma bem diferente do restante da turma, não tem preocupações e está sempre pronto para dar a próxima risada.

IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Ser feliz f

CONSULTORIA:
SÉRGIO PEDRO BALDASSIM (prof. de psicologia médica e psiquiatria da Fac. de Medicina do ABC), FERNANDO LAURETTI (biólogo) e CLAUDIA ROSENBERG ARANTANGY (educadora).

Você já reparou que o Bob Esponja consegue resolver os problemas com mais facilidade do que o Lula Molusco? É que ele não perde o alto astral por nada e com a cabeça fria encontra as melhores soluções sem ter de se preocupar muito.

O incrível é que isso não acontece só nos desenhos. Os cientistas descobriram que a gente também consegue pensar melhor quando está de bom humor.

Isso porque a alegria ativa áreas do cérebro que liberam substâncias que relaxam os músculos; permitem maior oxigenação do sangue

VOCÊ SABIA QUE...

- Os cientistas acreditam que alguns alimentos podem ajudar a manter o bom humor? Peixes, nozes, legumes, chocolate, soja, banana, castanha-do-pará, manga, leite e derivados favorecem a produção de substâncias que aumentam a sensação de alegria.
- Muitos estudiosos afirmam que o bom humor é contagioso? Uma pessoa animada acaba empolgando quem está ao seu redor.
- Bom humor é considerado por muitos um sinal de inteligência?
- Os médicos descobriram que muitas pessoas doentes conseguem se recuperar mais depressa quando se divertem?

KIT DE EMERGÊNCIA

Veja algumas dicas para melhorar seu humor.

- Escreva uma lista das coisas que gosta de fazer. Quando perceber que está reclamando muito ou achando tudo chato, escolha uma dessas coisas para fazer e espante o mau humor.

- Brinque ao ar livre.
A luz do sol e os exercícios físicos estimulam o organismo a produzir substâncias que dão a sensação de bem-estar.

az bem

Descubra como funciona o humor e por que ele é importante para a saúde.

e agilizam o pensamento. Sem tensão e com o raciocínio mais claro, fica fácil resolver qualquer encrenca.

Segundo estudiosos, o bom humor é antes de mais nada um sinal de que tudo está funcionando bem em nosso corpo. Mas ele depende também do que acontece no ambiente e da personalidade de cada um. Assim, é normal sentir desânimo ou tristeza depois de encarar uma prova difícil ou de ver seu time favorito perder um campeonato. Mas quanto menos tempo durar essa chateação, melhor para você.

As pessoas mais otimistas conseguem espantar depressa as sensações ruins. E mesmo no meio de um tremendo problema procuram o lado bom das coisas e não passam todo o tempo reclamando.

Os cientistas concluíram que o bom humor faz bem até para a saúde. Pesquisas indicam que as pessoas que riem mais fortalecem as defesas do corpo e ficam bem protegidas contra doenças.

Enquanto isso, caras como o Lula Molusco ficam só resmungando e achando que nada dá certo para eles.

O que faz você perder o bom humor? Entre no site da RECREIO e conte para a gente.
www.RECREIOONLINE.com.br

- Assista a um filme ou desenho engraçado. Rir é gostoso e ajuda a afastar as preocupações.
- Durma pelo menos oito horas por dia. A falta de descanso pode causar irritação.

O que a felicidade faz com seu corpo

Quando estamos de bom humor, o cérebro libera mais dopamina, uma substância que dá a sensação de bem-estar.

A respiração fica mais rápida, facilitando a saída do gás carbônico e aumentando a quantidade de oxigênio captado pelos pulmões.

O corpo fabrica mais células de defesa.

Os músculos da barriga e do diafragma se movimentam mais, aumentando a circulação de sangue nos órgãos dessa região, que trabalham melhor.

Os batimentos cardíacos se aceleram e o sangue circula mais, levando mais oxigênio e energia para as células.

Outros músculos relaxam e a gente se sente mais leve.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Receitas de bom humor

Faça delícias com ingredientes que animam todo mundo.

BOLO DE BANANA

Você vai precisar de:

- 2 **ovos**
- 200 g de **manteiga** amolecida
- 1 xícara de **leite**
- 1 xícara de **açúcar**
- 1 colher de chá de **canela em pó**
- 5 **bananas-nanicas**

1. Peça a um adulto que bata tudo, menos as bananas, na batedeira. Corte as bananas em fatias e polvilhe-as com açúcar.
2. Coloque metade da massa na fôrma, cubra-a com as bananas e despeje o restante da massa.
3. Leve ao microondas por 8 minutos em potência alta e deixe descansar por 15 minutos. Peça a seu ajudante que tire o bolo do forno e polvilhe com açúcar e canela.

CREME DE MANGA

Você vai precisar de:

- 1 **manga** pequena ou metade de uma grande
- 2 bolas de **sorvete de creme**

1. Descasque a fruta com uma faca sem ponta e corte-a em pedaços.
2. Peça a um adulto que bata a manga com o sorvete no liquidificador até misturar bem. Sirva em potinhos, decorando com pedaços de manga.

MUSSE DE CHOCOLATE

Você vai precisar de:

- 1 caixa de **creme de leite**
- 3 colheres de sopa de **achocolatado**
- 1 **chocolate branco**

1. Deixe o creme de leite na geladeira por 2 horas. Misture-o com o achocolatado e coloque-o em taças.
2. Faça raspas de chocolate branco com uma faca sem ponta e coloque-as por cima.

LEO FELTRAN

O SEGREDO DAS POÇÕES

- A banana e o chocolate têm carboidratos, que incentivam a produção de serotonina, substância que dá a sensação de bem-estar.
- O cálcio do sorvete ajuda a relaxar a musculatura.
- A manga tem magnésio e vitamina B, que espantam o cansaço.

Um banho de diversão para suas férias.

Com o ESPIRRA-ÁGUA da RECREIO você vai brincar com seus amigos nos dias quentes de verão. Refresque sua turma e corra antes que eles refresquem você.

Na próxima RECREIO, não perca o ESPIRRA-ÁGUA.

São 2 modelos diferentes para escolher!

Patrocínio:

Toda quinta, nas bancas.

wgcomunicação

ALERTA GE

Texto ▸ JULIA MOIÓLI

FAZENDO TIPO

Grande e forte, o gorila não gosta de brigar. Sua principal tática para se defender é fazer barulho e assustar o oponente. Se encontra um leopardo pela frente, por exemplo, ele fica de pé, bate no peito e grita com força para impor respeito. Depois disso, muitos bichos saem de fininho para evitar uma luta difícil.

FOTOS: CORBIS/STOCKPHOTOS

DEFESA PRECIOSA

A ostra tem uma forma curiosa de se defender. Quando um parasita invade seu corpo, ela libera uma substância chamada madrepérola, que se cristaliza sobre o invasor impedindo-o de se reproduzir. Depois de cerca de três anos esse material vira uma pérola. Sua forma depende do formato do invasor e sua cor varia de acordo com a saúde da ostra.

MIL TRUQUES

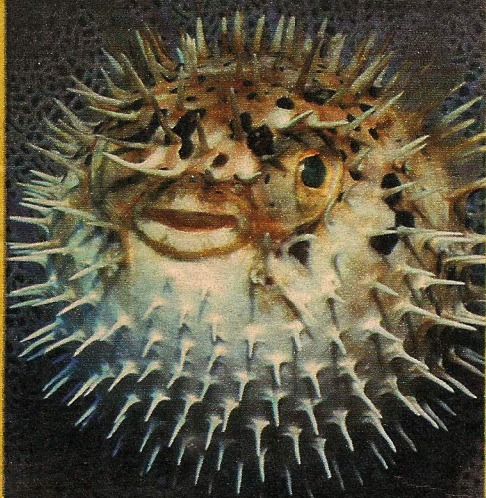
Quando um golfinho ou um tubarão ataca um polvo, começa a ver tudo embaralhado. É que esse molusco libera um jato de tinta viscosa quando está em perigo. A substância paralisa por alguns instantes os órgãos sensoriais dos predadores, deixando-os atordoados. Aí, sobra tempo para o polvo escapar, já que ele é um dos animais mais velozes dos mares. Se mesmo assim algum espertinho continuar tentando caçá-lo, ele se camufla no ambiente. E quando tudo dá errado, ele deixa o inimigo abocanhar um pedaço de tentáculo e foge, pois essa parte de seu corpo é capaz de se regenerar.

RAL

Nem sempre brigar é a solução. Veja os truques dos bichos para se defender.

CONSULTORIA:
FERNANDO GIBRAN
(biólogo doutorando da USP).

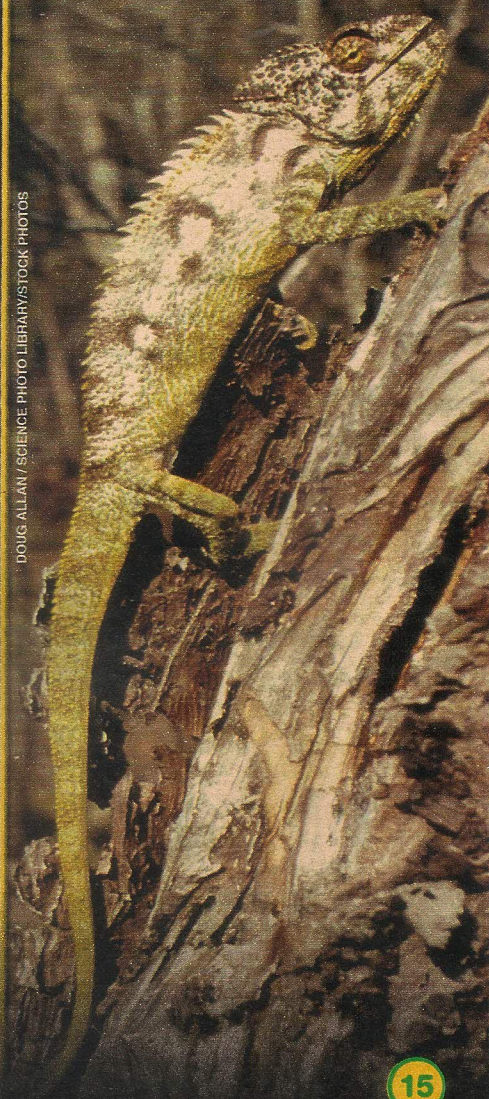
QUE PEIXÃO!

O baiacu, um peixe de mares tropicais, fica todo inflado para parecer maior e espantar peixes grandes e tubarões. Quando ele avista algum predador, engole muita água. Assim, seu tamanho aumenta e os espinhos de seu corpo ficam esticados. O caçador muitas vezes se assusta e desiste de comê-lo.

ENROLADINHO

Como sua pele é praticamente solta do corpo, o hedgehog consegue se enrolar como uma bolinha, passando despercebido para os inimigos. Quando texugos ou raposas se aproximam, ele vira bola e sai rolando. Para ter certeza de que caçadores vão se manter longe, ele tem espinhos pelo corpo.

ESCOLHA UMA COR

O camaleão é capaz de mudar de cor porque seu sistema nervoso atua nas células de pigmentos. Assim, a cor de sua pele se altera para que ele se proteja quando há algum perigo. Com essas mudanças, o bicho acaba se misturando à paisagem e confundindo os predadores.

DOUG ALLAN / SCIENCE PHOTO LIBRARY/STOCK PHOTOS

VOCÊ SABIA QUE...

- Certas borboletas produzem uma substância que dá a elas um sabor ruim para que os predadores desistam de comê-las?
- Quando o sapo é atacado, faz xixi? Isso serve só para assustar os inimigos, pois esse líquido não é venenoso. O veneno do sapo é liberado por glândulas da pele.
- O barulho da cascavel serve para assustar os inimigos?
- Algumas arraias têm órgãos nas laterais da cabeça que dão choques elétricos?
- Abelhas e vespas picam para defender suas colméias e seus ninhos?
- Os gambás têm glândulas que produzem um óleo com cheiro ruim para espantar invasores?
- Algumas aranhas mudam de cor para se proteger? Escondidas entre as plantas, elas parecem flores ou galhos.

CONSULTORIA:
FEDERAÇÃO PAULISTA
DE DISCO

ONDA DE DIVE

Veja como brincar com o seu frisbee e também algumas dicas para se divertir na praia.

GOL

GOL

O disco de frisbee é usado em um esporte profissional chamado de ultimate, nome em inglês que significa algo como "desafio final". As partidas são disputadas por duas equipes de sete jogadores em um campo retangular e o objetivo é marcar o maior número de gols.

Você também pode brincar de acordo com as regras desse esporte. Para isso, siga as dicas:

1 Em um lugar amplo e longe de carros, trace um campo retangular e divida a turma em dois grupos.

2 O disco deve ser passado entre os jogadores do mesmo time. Ninguém pode ficar mais de 10 segundos com o frisbee. Os arremessos continuam até que alguém o receba na Zona de Gol do outro time, fazendo um ponto. Aí, é a vez de a outra equipe tentar pontuar.

3 A disputa vai até 19 gols, com uma diferença de 2 pontos entre as equipes. Senão, o jogo vai até 21.

4 Os times têm de se defender tentando pegar o disco, mas não podem encostar nos adversários.

É importante respeitar as regras do jogo, porque no ultimate não há juiz. Existe apenas um código de honra entre os jogadores.

Lance a lance

Treine em dupla para aprender as jogadas.

1 Com uma das mãos
Arremesse. Na hora de receber o disco, ela pode estar com a palma virada para cima ou para baixo. O importante é encaixar o disco entre o polegar e os outros dedos.

2 Com as duas mãos
Receba o disco com uma única mão por cima e outra por baixo. Com a de baixo, agarre o frisbee entre o polegar e os outros dedos.

ALEXANDER

BRINCADEIRAS NA AREIA

Estátua

Você vai precisar de:
- dois baldes de cores diferentes

1 Formem duas equipes e tracem um campo, dividido ao meio, na areia. Cada equipe coloca um balde do seu lado do campo.

2 Quando for dada a largada, cada time tenta pegar o balde da outra equipe. Quem passar da linha de seu campo e for pego por um adversário vira estátua de areia e sópode se mexer se for tocado por um parceiro de seu próprio time. Vence quem pegaro balde do time adversário primeiro.

Corrida maluca

Você vai precisar de:
- papel e lápis
- bolas, pás e outros brinquedos de praia

1 Escrevam o nome dos brinquedos em papeizinhos. Marquem uma linha de largada e uma de chegada e espalhem os brinquedos por uma área grande entre essas duas linhas.

2 Cada participante sorteia três papéis. Todos largam juntos e têm de encontrar os objetos que sortearam. Quem alcançar primeiro a chegada com os objetos certos é o campeão.

Você sabia que...

- O frisbee surgiu em uma fábrica de tortas nos Estados Unidos? Ela se chamava Frisbie's e o pessoal que trabalhava lá costumava se divertir arremessando as fôrmas das tortas.

3 Por baixo da perna
Para lançar ou pegar o disco, o jogador levanta uma das pernas e passa o braço por baixo dela.

4 Por trás das costas
Um dos braços se move para trás, onde arremessa ou agarra o frisbee.

Amigo diferente
Você também pode usar o frisbee para brincar com seu cachorro. Você joga o disco e ele corre para pegá-lo. Para isso, escolha um lugar seguro, onde não passem carros, e não faça arremessos muito longos.

PROMOÇÃO RECREIO É COISA DE AMIGO

Confira o resultado e descubra quem são os ganhadores das agendas e dos cadernos RECREIO.

Recebemos centenas de cartas de leitores de todo o Brasil cheios de amigos e de idéias geniais para presentear seus pais, colegas, irmãos e vizinhos. Valeu a participação! Veja a lista de premiados e torça para encontrar o seu nome ou o de algum amigo. Quem sabe ele não escolheu você para dar esse superpresente?

6 a 7 anos

- **ANDRÉ DORIGO PIMENTEL** 7 anos • Vitória - ES
- **BÁRBARA PUCCA BERNARDI** 7 anos • Maringá - PR
- **CAROLINA F. GARCIA DE MEDEIROS** 7 anos • Campinas - SP
- **CASSIANO BENDLIN CANESSO** 7 anos • Pinhais - PR
- **DIMITRIO GABRIEL DE M. CARDOSO** 7 anos • Santo Antônio do Tauá - PA
- **ENRY LUCAS DE C. GONÇALVES** 7 anos • Itajubá - MG
- **FELIPE AMORIM P. DE CARVALHO** 6 anos • Recife - PE
- **GABRIEL O. DE AGUIAR FLAUSINO** 7 anos • São José - SC
- **GUILHERME MENDES TORRES** 6 anos • Promissão - SP
- **HENRIQUE JÚNIOR SILVA** 6 anos • Nova Lima - MG
- **ISABEL CODÁ DE SIMAS** 7 anos • Rio de Janeiro - RJ
- **JOÃO PEDRO SOUZA DE PAULA** 6 anos • Fernandópolis - SP
- **MARIA ROSA ARAÚJO VIANA** 7 anos • Montes Claros - MG
- **MURILO RIYUDI SANTOS MIYAMOTO** 7 anos • Curitiba - PR
- **NICOLE DA SILVA GILBERT** 6 anos • Rio de Janeiro - RJ
- **PEDRO PAULO SOUZA DE AZEVEDO** 6 anos • Cachoeira - BA
- **RENATO KATSUHIDE HENMI** 6 anos • São Paulo - SP
- **THAÍS MENDONÇA BARBIERI** 7 anos • Guarulhos - SP
- **VICTORIA NUNES DOS SANTOS** 7 anos • São Paulo - SP
- **VINÍCIUS S. CARREIRA** 6 anos • S. Bernardo do Campo - SP

Parabéns aos ganhadores!
Se você foi um deles, vai receber em casa seu kit com duas agendas RECREIO 2005 e dois cadernos RECREIO. A volta às aulas vai ficar muito mais divertida!

8 a 9 anos

- **AMANDA AMBRÓSIO MOREIRA** 9 anos • Rio de Janeiro - RJ
- **ANGELO STASIEVCKI FILHO** 9 anos • Ponta Grossa - PR
- **ARTHUR A. MASCARENHAS** 8 anos • São Bernardo do Campo - SP
- **BÁRBARA GONDIM BEZERRA SILVA** 9 anos • Recife - PE
- **BEATRIZ REGINA DE OLIVEIRA** 8 anos • Guarulhos - SP
- **DAN FUCHS KIRCHOFF** 8 anos • Rio Negro - PR
- **DANIEL LIMA RIBEIRO** 8 anos • Caçapava - SP
- **EDGAR AUGUSTO B. DE S. GAMA** 9 anos • Macapá - PA
- **IGOR LUIZ MACIEL** 8 anos • São Paulo - SP
- **JEAN LUCAS LUQUETTI SILVA** 8 anos • Barueri - SP
- **JOÃO CASSIERI JÚNIOR** 9 anos • Piracicaba - SP
- **LUIZ HENRIQUE DA SILVA** 9 anos • Votorantim - SP
- **MARCOS PAULO C. F. DA COSTA** 8 anos • São Paulo - SP
- **MARX THEZOLIN DE PAULA** 9 anos • Vargem Grande do Sul - SP
- **MATEUS DA SILVA GILBERT** 8 anos • Rio de Janeiro - RJ
- **NATHALIA AMARAL BERTAGLIA** 8 anos • São Paulo - SP
- **NAYAH BARBIERI DO PRADO** 8 anos • Salvador - BA
- **NIKOLAS ANTUNES DA SILVA** 9 anos • Palhoça - SC
- **TOMÁS RAMIRO MOTTA** 8 anos • Florianópolis - SC
- **VINÍCIUS RENAN MALUF** 9 anos • São Paulo - SP

10 a 11 anos

- **ANA TERESA ARAÚJO VIANA** 10 anos • Montes Claros - MG
- **ANNA ROSA DE AGOSTINI** 10 anos • Monte Alegre do Sul - SP
- **BEATRICE LEMES MENDONÇA** 10 anos • Campo Grande - MS
- **BEATRIZ BEZERRA DE FREITAS** 11 anos • Manaus - AM
- **BRUNO GOMES DE LIMA** 11 anos • Itatiba - SP
- **CHEYENNE DAVID DE M. TEODÓZIO** 11 anos • Recife - PE
- **DENNIS LINCOLN F. FRÓIS** 11 anos • São Bernardo do Campo - SP
- **EMELY IPASSIN** 11 anos • Erechim - RS
- **FRANCISCO VICTOR ESTEVES LEMOS** 10 anos • Teresina - PI
- **GABRIEL FONTANA TEIXEIRA** 11 anos • Brasília - DF
- **GABRIEL SILVEIRA MARTINS** 11 anos • Santa Vitória do Palmar - RS
- **GABRIELLA GONÇALVES MACHADO** 11 anos • Uberlândia - MG
- **GIOVANA LEAL MARTINELLI** 10 anos • São Paulo - SP
- **GUSTAVO HEIDEN** 10 anos • Joinville - SC
- **HEITOR PEREIRA GOMES GONÇALVES** 11 anos • Uberlândia - MG
- **JANDIR MELO E SILVA** 10 anos • São Paulo - SP
- **JULIANNA FADEL MARQUES** 10 anos • Londrina - PR
- **MARIANA C. P. MOREIRA** 11 anos • Recife - PE
- **PEDRO HENRIQUE ROCHA** 11 anos • Divinópolis - MG
- **SAUL AMÓS CARVALHO DE OLIVEIRA** 10 anos • Osasco - SP

Divirta-se com o novo **Mario Party 6** para GameCube.

ENTRE NA FESTA

O jogo traz todos os heróis e vilões da turma de Mario em seis tabuleiros cheios de aventuras. Cada um tem seus joguinhos, suas localizações, seus segredos e objetivos.

A missão é conseguir o maior número de estrelas e, a cada três rodadas, os tabuleiros mudam e outros personagens aparecem.

Para aumentar o desafio, você compra cápsulas e assim cria obstáculos, tira moedas, transporta adversários e muito mais.

São 80 minijogos e 11 personagens para entrar em disputas com até três amigos. Uma novidade é que o jogo vem com um microfone. Você usa comandos de voz para dar ordens, vencer corridas e responder a perguntas. Todo mundo consegue brincar, pois as palavras são fáceis até para quem não fala inglês.

Neste jogo, ganha quem conseguir acertar mais cactos.

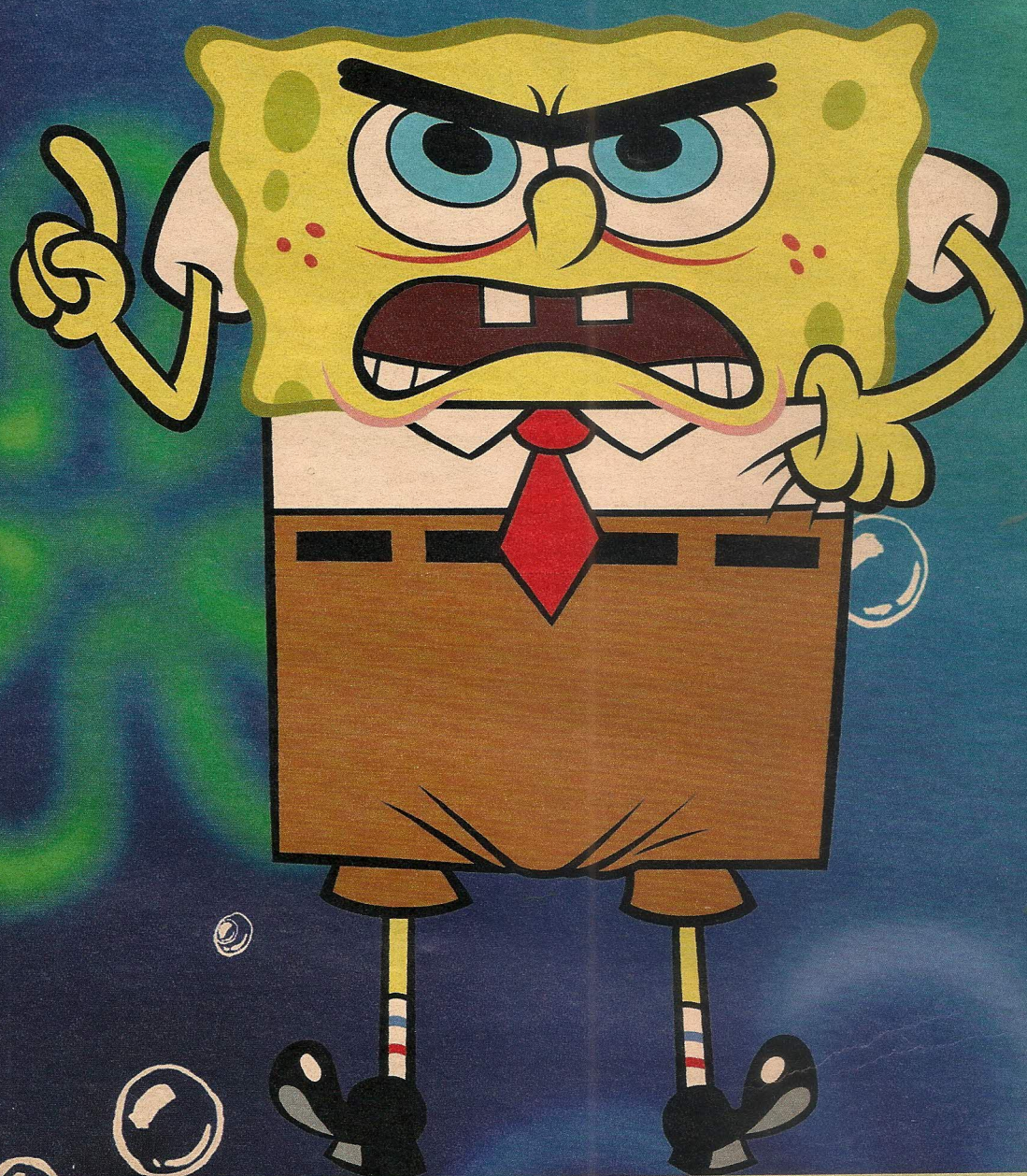
O desafio aqui é pegar as estrelas dos outros personagens.

Balance a árvore para pegar bananas, mas lembre-se de desviar dos martelos.

Fale os números e seus ajudantes vão acertar os inimigos na arena.

Neste joguinho, divirta-se brincando de basquete com a turma.

O último que conseguir ficar na plataforma é o vencedor desta etapa.

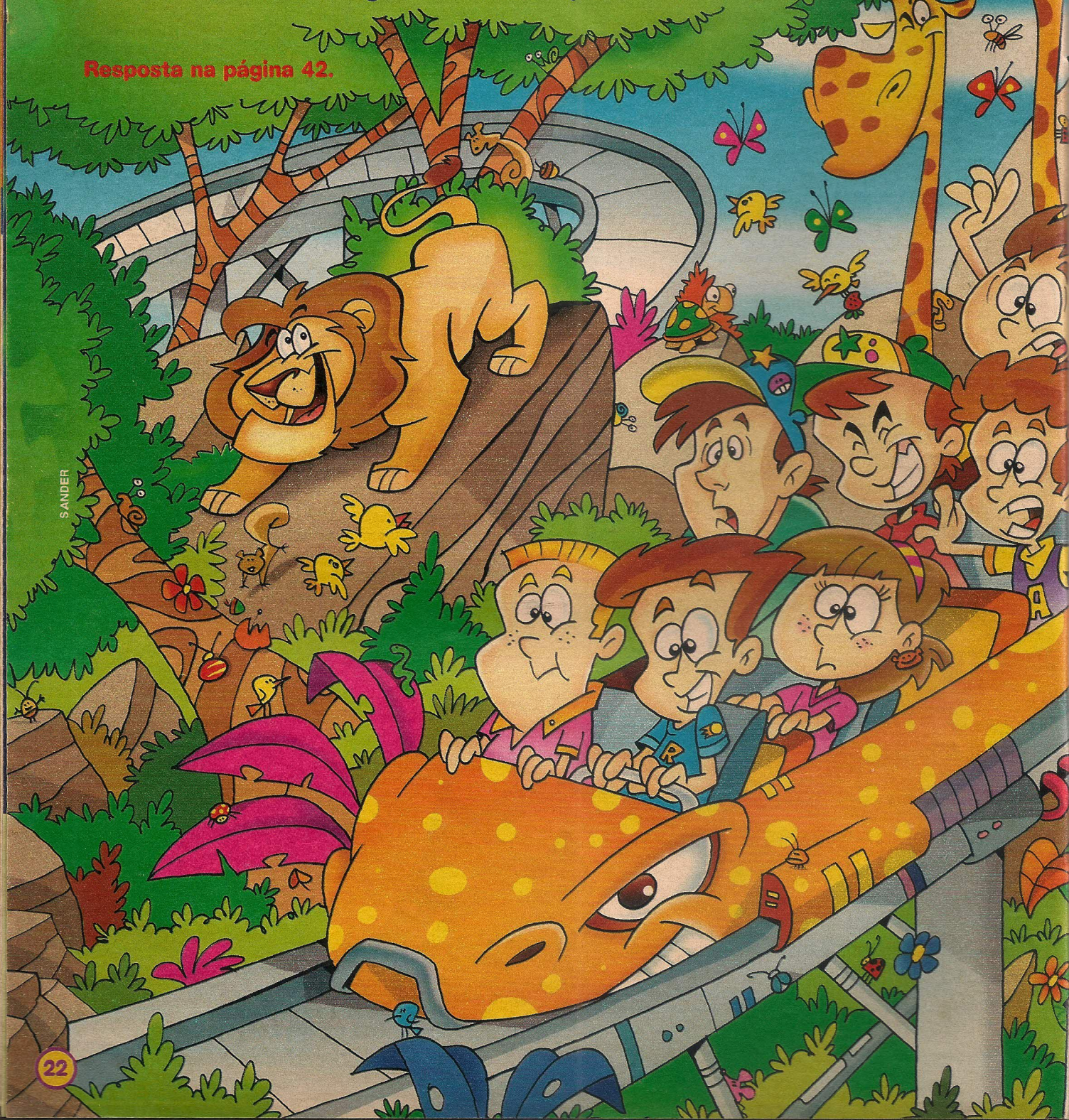
IMAGENS: DIVULGAÇÃO

Suas caretas vão servir pra alguma coisa: proteger a sua tesourinha do Bob Esponja.

www.tramontina.com.br

Procure
Bob Esponja
todos os dias na
Nickelodeon.
www.mundonick.com
dcs.
Nova Tesourinha do Bob
Esponja. Peça a sua para não
ter de pedir emprestado.
TRAMONTINA

PASSATEMPO
Cadê?
Você já viu uma montanha-russa no meio
da selva? Então, entre na brincadeira
e tente encontrar as figuras em destaque.
Resposta na página 42.
SANDER

O dono do

Texto ▸ CLAUDIO FRAGATA

Alexandre não ganhou o apelido de "o Grande" à toa. Ele conquistou quase todo o mundo conhecido de sua época e fundou um imenso império, que ia da Europa até a Índia. Logo que subiu ao trono, com apenas 20 anos, começou uma longa viagem cheia de aventuras. Isso num tempo em que ir de um lugar a outro era uma complicação, ainda mais conduzindo um exército de milhares de soldados. Tudo tinha que ser feito a cavalo e havia desertos e montanhas para atravessar. O que ele mais queria era vencer Dario, rei persa que dominava cidades gregas e quase toda a Ásia. E conseguiu! Foi ainda mais longe e invadiu também a Índia. É por isso que até hoje ele tem fama de invencível.

Mar Negro

PELA
Foi nesta cidade da Macedônia que Alexandre nasceu, no ano de 356 antes de Cristo. No mesmo dia, houve terremotos em diversos lugares da Pérsia. Os magos viram nisso um sinal de sorte, pois os persas eram os maiores inimigos dos macedônios.

GÓRDIO
Nesta cidade, Alexandre foi desafiado a desatar um misterioso nó, coisa que ninguém tinha conseguido fazer até então. Uma lenda dizia que só um conquistador poderia desmanchá-lo. Alexandre nem tentou desfazer o nó. Ele simplesmente o cortou com um golpe de espada.

TRÓIA
Assim que subiu ao trono da Macedônia, Alexandre reuniu um exército para libertar Tróia dos persas. E deu início à sua longa viagem para vencer Dario, rei da Pérsia e seu maior inimigo.

ÁSIA

BABILÔNIA
Depois de mais de dez anos viajando, Alexandre parou na Babilônia. Foi ali que morreu, de forma misteriosa. Uns acham que ele foi envenenado. Outros garantem que ele morreu mesmo de uma baita dor de barriga de tanto comer e beber num banquete que durou dez dias!

Mar Mediterrâneo

ALEXANDRIA
Alexandre conquistou o Egito e fundou uma cidade chamada Alexandria, uma das mais famosas e importantes da Antigüidade.

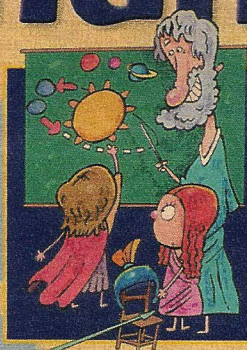
Lindo nome!
Modéstia não era o forte de Alexandre. Ele adorava dar seu nome às cidades que fundava. Das 70 cidades que ergueu, pelo menos 17 foram batizadas de Alexandria.

SIVA
Alexandre atravessou o deserto do Saara para consultar o oráculo de Amon. Ele queria saber tudo sobre o seu futuro. Dizem que os corvos foram seus guias até o oásis onde ficava o oráculo. Lá, os sacerdotes disseram que ele era filho de Zeus, o deus supremo dos gregos.

FONTE DE PESQUISA: ALEXANDRE, O GRANDE, DE CLAUDE MOSSÉ, EDITORA ESTAÇÃO LIBERDADE.

ÁFRICA

mundo

Sabia que o herói do filme Alexandre, o Grande existiu mesmo? Ponha seu elmo, monte em seu cavalo e conheça melhor esse conquistador.

Garoto prodígio

Com cinco anos, Alexandre já era ótimo cavaleiro. Aos dez, acompanhava o pai em batalhas. Mas ele não era só bom de briga. Gostava de arte, ciência e adorava ler. Espantado com isso, o rei mandou chamar o filósofo grego Aristóteles para ensiná-lo.

Táticas infalíveis

Alexandre se sairia bem em qualquer game de estratégia. Ele se tornou praticamente invencível porque usava a cabeça, e não só a força. Sabia cercar o inimigo e escolher a hora de atacar. Para isso, podia dividir seus exércitos ou se juntar a outros, e sempre procurava abrir caminhos seguros para seus homens. Não desistia de uma rota e, se precisasse atravessar um rio, construía até navios. Mais de uma vez ele fez uma "ponte" colocando vários barcos alinhados para que seu exército passasse por um rio profundo.

Superamigos

Não há um bom cavaleiro sem um bom cavalo. O companheiro de Alexandre nas batalhas foi o alazão Bucéfalo. Segundo uma lenda, ninguém conseguia montá-lo. O rei desafiou Alexandre, que tinha nove anos, a domar o bicho. O menino cochichou na orelha do animal, montou em seu lombo e disparou pelos campos. Logo voltou com ele domado. Alexandre até fundou uma cidade com o nome de Bucefália.

RIO HIDASPE

Às margens deste rio, Alexandre encontrou o rei indiano Porus e seu exército de soldados montados em elefantes. Ele sabia que teria poucas chances se atacasse os imensos animais de frente. Então, dividiu sua cavalaria em dois grupos, cercou e venceu o inimigo. Foi aqui que ele perdeu o seu querido cavalo Bucéfalo.

RIO HÍFASO

Na Antigüidade, todos pensavam que o fim do mundo ficava bem aqui, na fronteira com a Índia. Mas Alexandre seguiu em frente sem medo de nada.

Golfo Pérsico

Oceano Índico

ILUSTRAÇÕES: CRIS EICH E JEAN-CLAUDE

COMIL

CONSULTORIA:
PROF. DR. JOSÉ MAURÍCIO PILIACKAS
(coordenador do curso de ciências biológicas
da Universidade São Judas Tadeu)

Descubra as armadilhas que as plantas carnívoras usam para

Dentro das folhas há minúsculos pêlos que percebem o movimento do inseto e fazem a folha se fechar como uma concha.

FOTOS: GATTY IMAGES

O nome até dá medo, mas as plantas carnívoras não têm nada de assustador. Há mais de 700 espécies em todo o mundo que recebem esse nome porque conseguem atrair, prender e digerir animais para comer, mas a maioria delas é pequena e se alimenta apenas de insetos.

Os outros vegetais retiram do solo os nutrientes dos quais precisam, mas a maior parte das plantas carnívoras vive em lugares como pântanos e brejos, onde faltam alguns nutrientes. Por isso, elas precisam completar o cardápio com insetos.

Muitas delas têm folhas com cores chamativas e um cheiro forte que atrai os animais. Eles se aproximam em busca de néctar e sem perceber caem em diferentes tipos de armadilha.

Depois de pegar os insetos, as plantas têm de digeri-los. E fazem isso do mesmo jeito que a gente: liberando substâncias que quebram as moléculas de alimento em partes menores para que sejam absorvidas pelo organismo. Esse processo leva de cinco a sete dias e, por isso, muitas plantas carnívoras só costumam comer uma vez por semana.

SALLY A. MORGAN ECOSCENE/CORBIS

Elas precisam de carinho

Confira dicas para cuidar de uma planta carnívora em casa.

- Ela precisa de bastante sol.
- Molhe o vaso todo dia no verão.
- Ela não gosta de vasos com terra. Em geral, desenvolve-se bem com uma mistura de areia e um musgo chamado esfagno.
- Não a alimente. Lembre-se de que sua digestão é demorada e se ela pegar uma mosca por semana já estará satisfeita.

ONAS

capturar suas presas.

Você sabia que...

- As maiores plantas carnívoras são trepadeiras com mais de 10 metros?
- A maioria se alimenta de insetos, mas algumas podem capturar até pequenos sapos e pássaros?
- Há espécies muito rápidas capazes de capturar um inseto em três décimos de segundo?
- As mais comilonas digerem uma mosca em 48 horas e logo estão prontas para almoçar de novo?
- No Brasil inteiro existem plantas carnívoras?
- Há espécies aquáticas que sugam pequenos animais junto com a água?

Quando um inseto pára na borda destas folhas em forma de jarra, escorrega numa substância viscosa, vai para o fundo e se afoga no líquido digestivo.

Nesta espécie, as folhas são recobertas de pequenos tentáculos que são como adesivos, onde as presas ficam grudadas.

Planta de papel

Você vai precisar de:

- **uma tira de papel** de 2,5 cm de largura e 7 cm de comprimento
- **uma tira de papel** de 2,5 cm de largura e 20 cm de comprimento

1 Dobre a tira menor ao meio na vertical para vincá-la e junte as duas laterais.

2 Desdobre e dobre as quatro pontas.

3 Dobre a figura ao meio.

4 Dobre as duas pontas de cima até o meio.

5 Dobre as duas pontas para cima e a ponta de cima para baixo e vire a figura.

Para fazer o cabo, vinque a tira maior ao meio e depois dobre as laterais até o vinco. Dobre ao meio e pronto. Faça picotes com uma tesoura sem ponta na folha e cole-a no caule. Agora, é só "plantar" no vaso.

PASSATEMPO
ENIGMA
Resposta na página 42.
Será que você descobre o nome de cada planta antes que elas devorem o cientista?
A
B
C
D
E
F
G
Os vasos de Nina e de Manduza são azuis.
Há uma joaninha nos caules de Gigi e de Badula.
Lilica e Nina têm cabeças da mesma cor.
Zazuca e Manduza têm caules listrados.
As cabeças de Naná e de Gigi são verdes.
SANDER

DISNEY APRESENTA UM FILME PIXAR

OS INCRÍVEIS

SUPERMÃE

EU NÃO QUERIA MESMO ESTE BRINDE BOBO!
LEGAL! UM RELÓGIO...

OLHA! É IGUAL AO DO SEU NAMORADO!
JÁ CHEGA!
NOVO
CARRO

RÁPIDO! OU VÃO SE ATRASAR PRA ESCOLA!
EU POSSO CORRER ATÉ A ESCOLA COM MINHA SUPERVELOCIDADE!

VOCÊ SABE MUITO BEM QUE NÃO PODE FAZER ISSO. O MUNDO QUER QUE NOS ADAPTEMOS! E, PRA ISSO, NÃO PODEMOS USAR NOSSOS PODERES!

O RESTO DO MUNDO SE VIRA SEM PODERES, E VOCÊS TAMBÉM. É FÁCIL!
MAS, ÀS VEZES, VOCÊ USA SEUS PODERES!

SÓ EM CASA... E EM CASO DE EMERGÊNCIA!

MAS ISSO É UM CASO DE EMER...
FLECHA ROBERTO PÊRA, NADA DE PODERES... ENTENDEU?
PUXA!

DEPOIS...
COMPORTE-SE!
TÁ, MÃE!

ZEZÉ, O QUE ACONTECEU COM A SUA CHUPETA, QUERIDO?

EU VOU ENCONTRAR... NÃO! O QUE ESTOU FAZENDO?
BUUÁÁÁ! BUUÁÁÁ!

OPA! AQUI NÃO!
CLIC
BUUÁÁÁ!

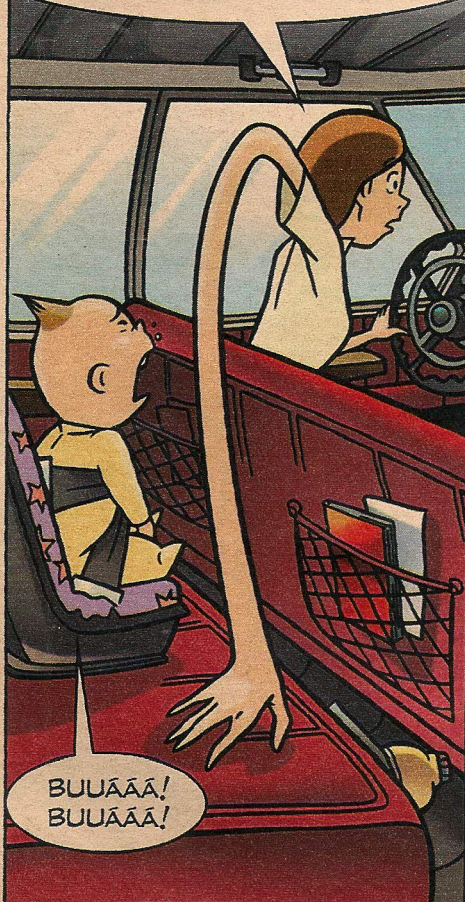
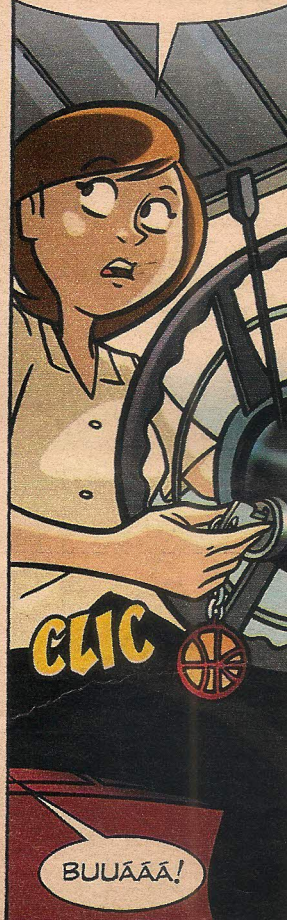
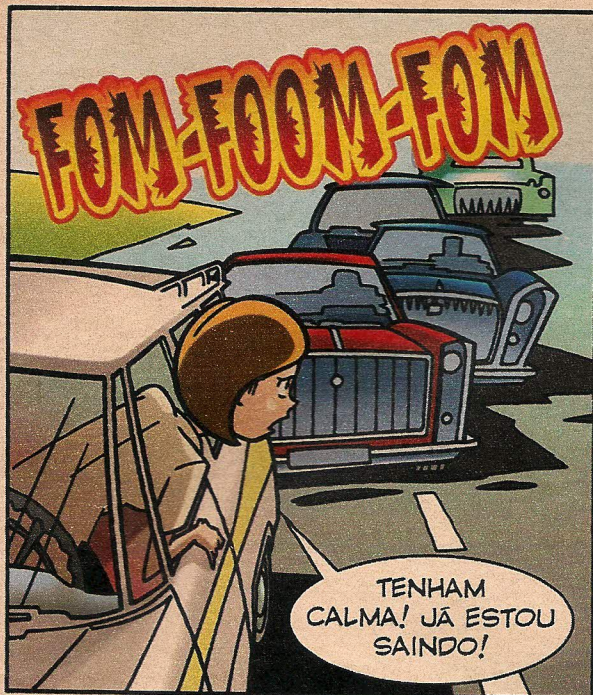
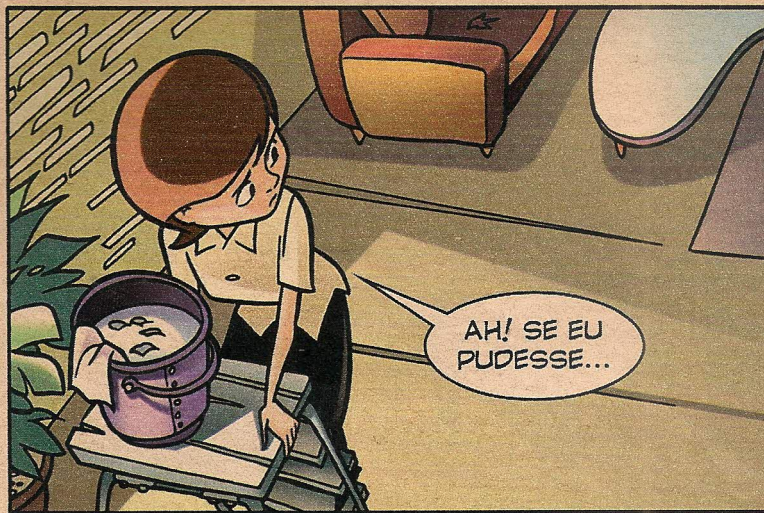
FOM-FOOM-FOM
TUDO BEM, QUERIDO. A MAMÃE VAI PEGAR SUA CHUPETA!
CHUIF!

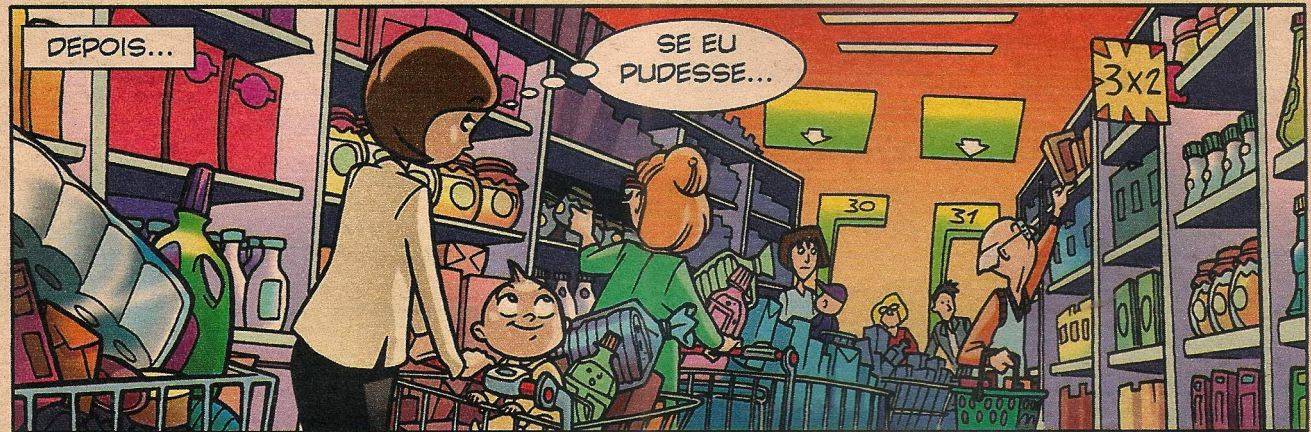
FOM-FOOM-FOM
TENHAM CALMA! JÁ ESTOU SAINDO!

VOU TER QUE ENCONTRAR SUA CHUPETA MAIS TARDE...

DEPOIS...
OH! O CARTEIRO! DEVE SER O PRESENTE DE ANIVERSÁRIO DO BETO QUE EU COMPREI PELA INTERNET!
RING RING

MAL POSSO ESPERAR PRA... ¡GLUP!¡ NÃO!

AAAH!

AH! SE EU PUDESSE...

ESTOU INDO!

DEPOIS...
SE EU PUDESSE...
3x2
30
31

ESTA CAIXA? CLARO QUE POSSO PEGAR!
OBRIGADA!

ELES COLOCAM AS COISAS MUITO NO ALTO! SERÁ QUE ACHAM QUE AS PESSOAS TÊM BRAÇOS ELÁSTICOS?
É...

PLOFT
GLUP!

PUXA!

UFA! NINGUÉM VIU!
UAU!

RUSTY!
FAZ DE NOVO! POR FAVOR!

O... O QUÊ?
QUE LEGAL ESTICAR OS BRAÇOS ASSIM!

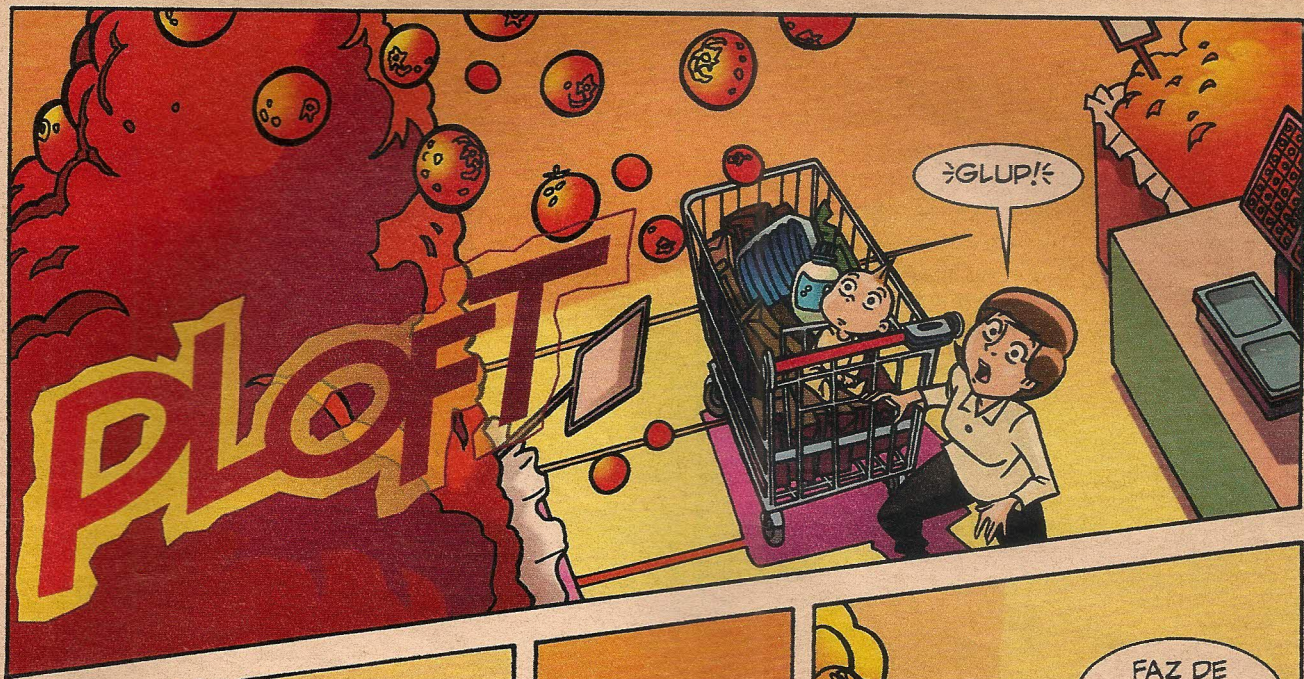
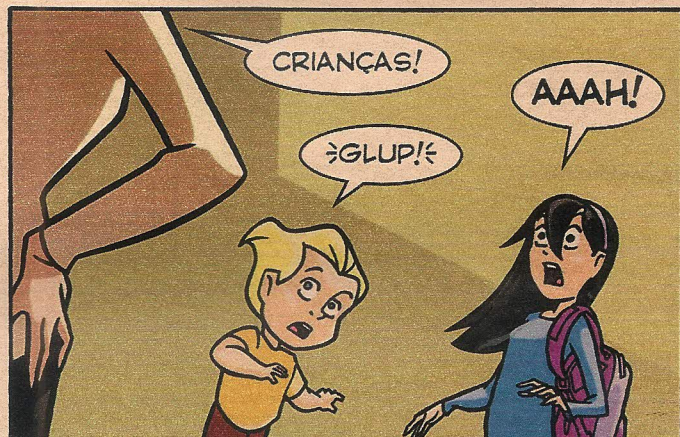
BRAÇOS? NÃO! VOCÊ QUER DIZER MANGAS! ESTÁ VENDO? ESTÃO COMPRIDAS DEMAIS! EH, EH!
?

DEPOIS...
SE CONTAR QUE USEI MINHA SUPERVELOCIDADE, EU CONTO QUE VOCÊ DESAPARECEU NA FRENTE DO SEU NAMORADO!

ELE NÃO É MEU NAMORADO!

CRIANÇAS!
AAAH!
GLUP!

FOI CULPA DA VIOLETA!
NÃO FALA ASSIM, SEU PESTINHA!

TUDO BEM...
EU SEI COMO É DIFÍCIL MANTER O CONTROLE DOS SUPERPODERES...
?
?
FIM

Qual é a cidade do Ceará que, se
tirarmos a primeira
Por que o
arqueólogo
vive aborrecido?
Porque sempre
encontra seu
trabalho em ruínas.
Quem é capaz de parar
o trem com as mãos?
O maquinista.
Só um. Depois disso, o estômago
não está mais vazio.
PIADAS · PEGADINHAS
RECREIO
ESPECIAL
Abril
Já não falei pra parar de contar piadas sobre a minha família?
Mais de 450 piadas para você morrer de rir!
CHARADAS · O QUE É?
80 páginas com pegadinhas, cúmulos, pontinhos, o que é...
As melhores piadas selecionadas pela RECREIO.
Você não vai parar de rir! Já nas bancas!

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

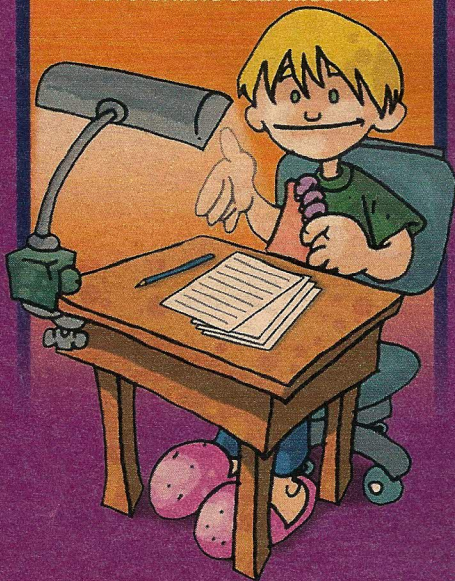
Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)

Fax: (11) 3037-4468

E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br

E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

Por que o beija-flor bebeu água após tomar o néctar de uma flor?
Porque tomou o néctar de uma amargarida!
Ana Carolina de C. Lopes, 8 anos
Osasco – SP

Qual é o esporte preferido do cão?
NataCÃO.
Maria Cecília Braga, 8 anos
Manaus – AM

Quais são as janelas que se abrem sem tocarmos nelas?
Os olhos.
Sofia, 7 anos
Salvador – BA

Qual a semelhança entre um professor e um termômetro?
Os dois nos deixam gelados se marcam zero.
Marcel L. Baliu, 12 anos
Santos – SP

Qual a palavra de cinco letras que se tirarmos duas fica uma?
Pluma.
Leonardo Figueira, 10 anos
São Paulo – SP

O que uma pulga disse para a outra?
– Estou pulgada (plugada) na internet.
Eliana M. Scheneider, 9 anos
Curitiba – PR

Por que a letra T é a mais usada do alfabeto?
Porque é o começo de tudo.
Cláudio Rossini, 10 anos
São Paulo – SP

Como o asterisco faz para entrar na festa do ponto final?
Passando gel.
Luciano Camargo, 11 anos
São Paulo – SP

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Laurentino Gomes

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Alice Fares Ferreira e Andrea Naliato
Estagiárias: Inês Salles (texto) e Anne Sator Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Anderson Faria (arte), Daniel Niewenhuizen e Paula Sato (texto) e Andreza Cardoso Gonçalves (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivos de Negócios:** Analucia Bertola e João Eduardo Dias **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** André Felipe D'Amato **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Sylvia Mazza **PLANEJAMENTO E PROCESSOS** Cheng Ge Chuan e Sandra Laham **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **Assistente de Produto** Eduardo Leite Scutellaro **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233, 26º andar, cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 776, 6º andar, sls. 601/602, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 250-8000/30/40/50/80, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3327-2850, fax: (51) 3227-2855 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Disney, Guia do Estudante, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Manequim, Manequim Noiva, Nova **Turismo e Tecnologia:** Aventuras na História, Guia Quatro Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Revista das Religiões, Superinteressante, Viagem e Turismo, Vip **Casa e Bem-Estar:** Arquitetura e Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde!, Vida Simples **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo!, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 5, nº 255, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828.
www.assineabril.com.br
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

ANER www.aner.org.br

Abril

Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emilio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini

PASSATEMPO
CENA MALUCA
Resposta na página 42.
Encontre dez coisas estranhas acontecendo no jardim.
FERRÉ

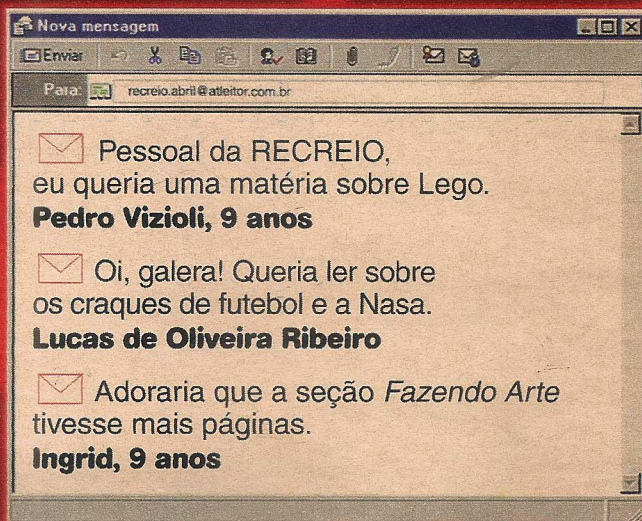
ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Este é o Bruno Kazuo Toshioka, que curte desenhar e pintar.
BAURU – SP

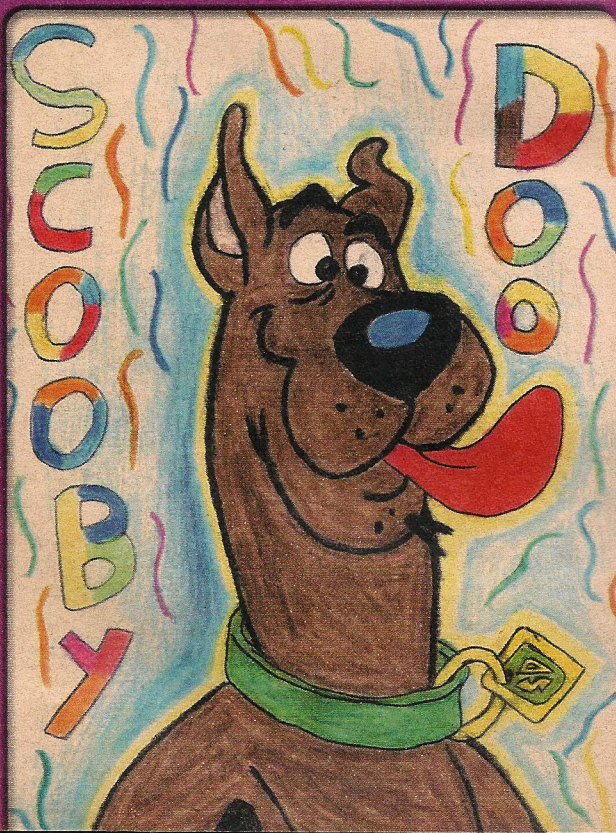
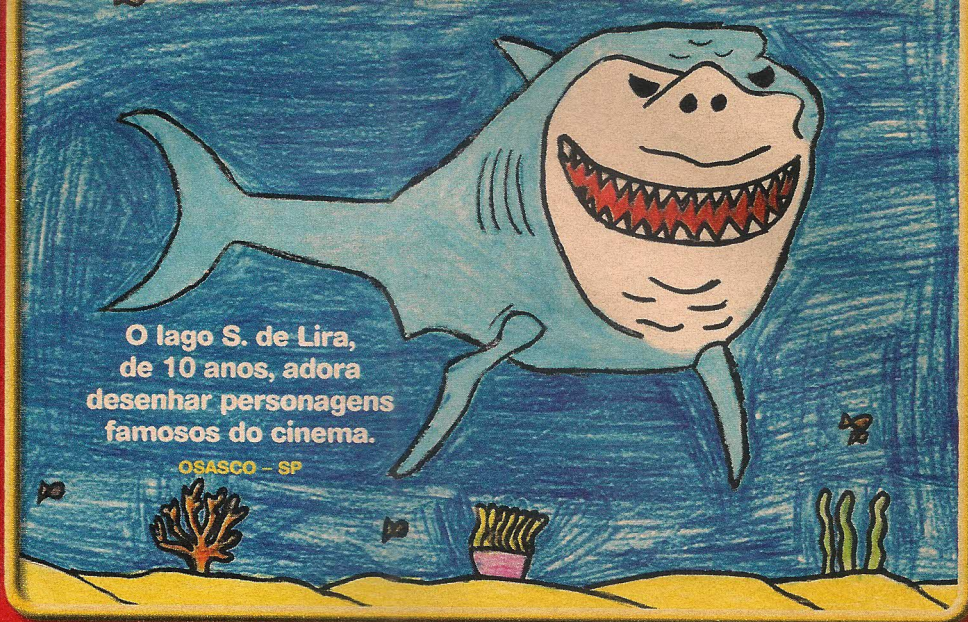
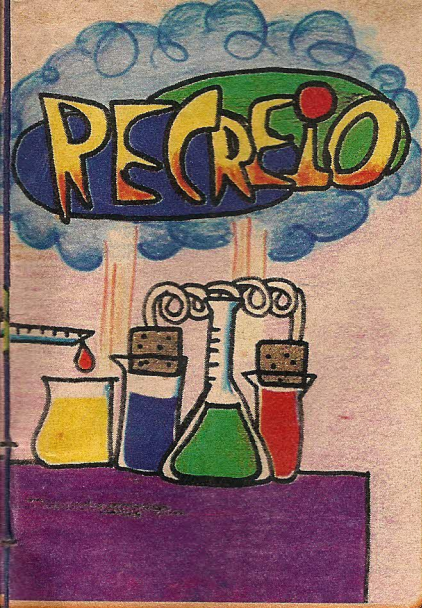
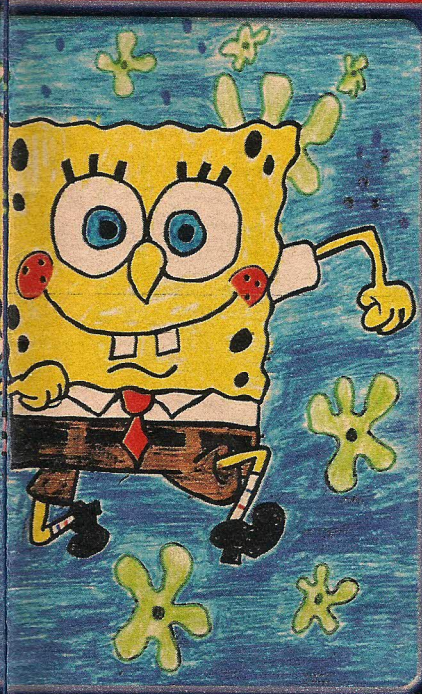
A Paula Yumi Naguno, de 10 anos, pede mais matérias sobre o Harry Potter.
EMBU-GUAÇU – SP

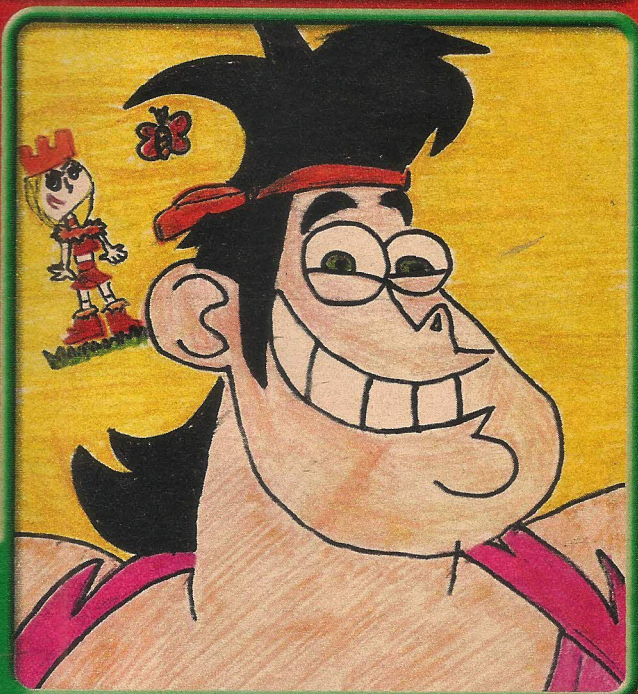
Adoro ler sobre dinos, história antiga, deuses e Grécia.
FELIPE R. GOMES, 9 ANOS
MACAPÁ – AP

Pessoal da RECREIO, eu queria uma matéria sobre Lego.
Pedro Vizioli, 9 anos

Oi, galera! Queria ler sobre os craques de futebol e a Nasa.
Lucas de Oliveira Ribeiro

Adoraria que a seção *Fazendo Arte* tivesse mais páginas.
Ingrid, 9 anos

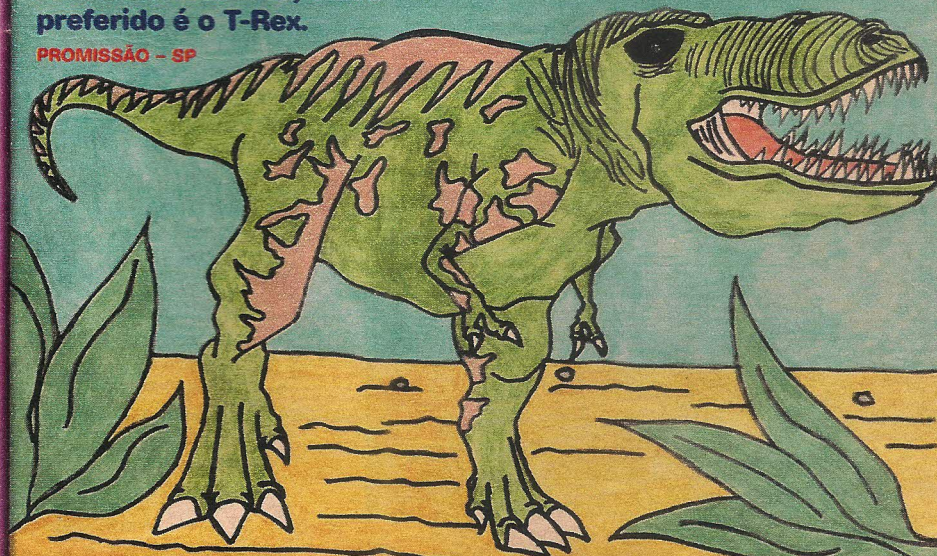
Quem fez o Scooby foi a Lisandra Nascimento, de 10 anos.
SÃO PAULO – SP

Olá, RECREIO! Queria mais dicas para SuperNintendo.
JÚLIO SILVA DA SILVA
CANOAS – RS

A Isabelle F. Yenes diz que não perde uma RECREIO.
NAVIRAÍ – MS

O Iago S. de Lira, de 10 anos, adora desenhar personagens famosos do cinema.
OSASCO – SP

Este é o desenho do Enzo G. Rizzo, que curte o Bob Esponja.
SANTANA DO PARNAÍBA – SP

Olá, pessoal! Gosto muito da revista e, por isso, queria dar estas dicas: sugiro uma matéria sobre como se alimentar bem e mais jogos.
LUCAS WILSON M. GOMES
VILA VELHA – ES

A Rosana P. Oliveira caprichou no Dave, o Bárbaro.
LAVRAS – MG

Curto demais a RECREIO e os esportes radicais!
MARCO AURÉLIO, 9 ANOS
RIO DE JANEIRO – RJ

Olá, RECREIO! Minha sugestão é que vocês façam uma coleção de dragões. Em cada edição, poderia vir um minidragão no envelope.
EDUARDO RICHTER
CORUPÁ – SC

A Maisa S. Teiri, de 13 anos, adora dinossauros, e seu preferido é o T-Rex.
PROMISSÃO – SP

TIRINHAS!

Bichos

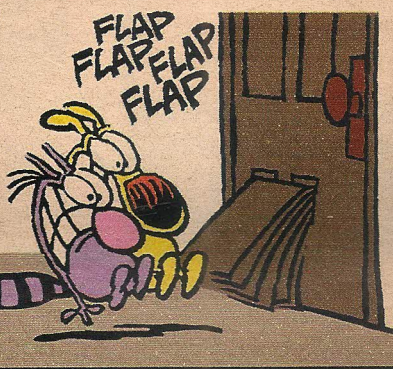
por Fred Wagner

"POR FAVOR, DISPENSE O JÚNIOR DO ESTOURO DA MANADA. ELE ESTÁ GRIPADO."

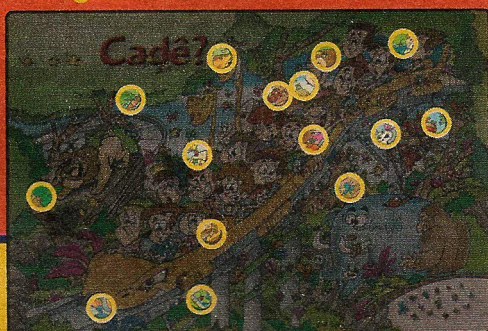
NÃO SE FAZEM GNUS COMO ANTIGAMENTE!

Animatiras

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 28

- A ZAZUCA
- B NINA
- C NANÁ
- D MANDUZA
- E BADULA
- F LILICA
- G GIGI

Página 39